

SKRIPSI



**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DENGAN
MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU *CUBECRAFT*
MATERI JARING-JARING BALOK DAN KUBUS KELAS V
DI SD 1 PANJANG KURIKULUM 2013**

Oleh

**NAFIDATUN NISA'
201433196**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**



**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DENGAN
MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU *CUBECRAFT*
MATERI JARING-JARING BALOK DAN KUBUS KELAS V
DI SD 1 PANJANG KURIKULUM 2013**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh
NAFIDATUN NISA'
NIM 201433196**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu.

(QS. Al Insyirah: 6-8)

Orang belajar dengan usaha dan menjadi orang terpelajar dengan belajar.

Nafidatun Nisa'

PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena berkat limpahan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada.

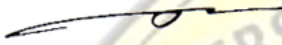
1. Bapak Sukoto dan Ibu Siti Fatimah, yang selalu memberikan do'a, curahan kasih sayang, pengorbanan yang amat besar, semangat, dan segalanya untuk peneliti.
2. Adik Irma Nuryani yang semakin melengkapi hidup peneliti dan sangat peneliti sayangi.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu *Cubecraft* Materi Jaring-Jaring Balok dan Kubus Kelas V di SD 1 Panjang Kurikulum 2013 oleh Nafidatun Nisa' (NIM 201433196) telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 18 Agustus 2018

Dosen Pembimbing I



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd

NIDN 0607036901


Dosen Pembimbing II



Henry Survo Bintoro, S.Pd., M.Pd

NIDN 0718058501

Mengetahui,
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Ketua,



Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd

NIDN 0631108401


LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Nafidatun Nisa' (NIM 201433196) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 Agustus 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 4 September 2018
Dewan Penguji


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN 0607036901


(Ketua)


Henry Survo Buntoro, M.Pd
NIDN 0718058501

(Anggota)


Javanti Putri Purwaningrum, M.Pd
NIDN 0611059001

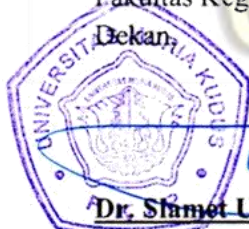
(Anggota)

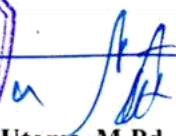

Savitri Wanabuliandari, M.Pd
NIDN 0624058701

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan




Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Cubecraft* Materi Jaring-Jaring Balok dan Kubus Kelas V di SD 1 Panjang Kurikulum 2013” ini sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muria Kudus.

Skripsi ini dapat tersusun atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
2. Ika Oktavianti, S.Pd.,M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada peneliti sejak awal penelitian sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
4. Henry Suryo Bintoro, S.Pd.,M.Pd, Dosen Pembeimbing II yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada peneliti sejak awal penelitian sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
5. Kedua orang tuaku dan saudara yang telah memotivasi selama penyusunan skripsi ini.

6. Sugeng Siswoyo, S.Pd, kepala SD 1 Panjang yang telah memberi izin melakukan penelitian tindakan kelas.
7. Tri Wahyuni, S.Pd, guru kelas V SD 1 Panjang yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu kepada peneliti.
9. Seluruh siswa kelas V SD 1 Panjang yang telah menjadi subjek penelitian.
10. Sahabatku, Intan Eva Suryaningrum, Reny Lusiyanti, Aliya Rachmawati, Bashrul Muna, Fera Afika Ningrum, Maya Soraya, dan Ahmad Nur Fauzi yang selalu senantiasa memberi semangat.
11. Temanku Surya Adhi Nugraha yang selalu mendoakan dan menyemangati.
12. Teman-teman kelas D yang aku banggakan dan membantu dalam pengerjaan skripsi, yang tidak dapat kusebutkan satu-persatu.

Semoga semua kebaikan pihak-pihak di atas mendapat balasan dari Allah SWT. Demikian skripsi ini telah tersusun sesuai rencana semoga bermanfaat bagi ilmu pengetahuan. Demi kesempurnaan skripsi ini saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan peneliti.

Kudus, 1 September 2018

Peneliti

Nafidatun Nisa'

ABSTRACT

Nisa ', Nafidatun. 2018. Improvement of Understanding of Mathematics Concept with Model Team Games Tournament (TGT) Assisted by Cubecraft Material of Beads and Cubes of Class V in SD 1 Length of Curriculum 2013. Teacher Education Script of Primary School Teacher Training and Education Faculty Universitas Muria Kudus Counselor (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.,(2) Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd.

Key Words: Understanding of Mathematics Concept, the blocks and cubes frame, *Team Games Tournament* (TGT), *Cubecraft*.

The purpose of this research is to increase the students' comprehension of mathematics concept, the teacher's teaching skill in managing the learning activities, and the students' learning activities when the learning material of blocks and cubes frame using learning style namely *Team Games Tournament* (TGT) assisted by *Cubecraft* for the fifth grade students of SD 1 Panjang.

The implementation of *Team Games Tournament* (TGT) is one of the mathematical approaches that applies game method in it to improve student learning activity. Understanding of mathematics is the ability of students in understanding a mathematical concept contained in the material of blocks and cubes frame. While the *Cubecraft* media is kind of paper folding game to form an object in the form of dolls Si Unyil and Pak Raden. The action hypothesis of this research is to improve the students' understanding of mathematical concepts on the material of blocks and cubes frame using *Team Games Tournaments* (TGT) assisted by *Cubecraft* for the fifth grade students of SD 1 Panjang curriculum 2013.

This research was designed by using Classroom Action Research which was conducted in the fifth grade of SD 1 Panjang and the subject is 30 students. This research took 2 cycles. There are two meetings for each cycle and each cycle consists of four stages, as follows: planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable is the learning style of *Team Games Tournament* (TGT) assisted by *Cubecraft* while the dependent variable is the understanding of mathematical concepts. The researcher will collect the data by using interview, observation, documentation, and test. The data analysis used is the analysis of quantitative and qualitative data.

The result of this research there is an increased ability of understanding the concept of mathematics with classical learning completeness between the first cycle (76,67%) and cycle II (86,67%), supported by increased activity of mathematics learning in the first cycle of 78% (Excellent), and the increase in cycle II 82,5% (Excellent). Learning management model of this style *Team Games Tournament* assisted by *Cubecraft* Si Unyil and Pak Raden also increased in the first cycle of 82,24% (Excellent) and the second cycle to 95,37 (Very Excellent).

Based on the result of a classroom action research that has been conducted can be concluded that the implementation of the *Team Games Tournament* assisted by *Cubecraft* Si Unyil and Pak Raden can improve the understanding of mathematics, teaching skills of student learning activities in the fifth grade students of SD 1 Panjang. It is recommended to apply the *Teams Games Tournament* assisted *Cubecraft* Si Unyil and Pak Raden need to provide motivation in order to develop the ability to apply mathematical concepts.



ABSTRAK

Nisa', Nafidatun. 2018. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu *Cubecraft* Materi Jaring-Jaring Balok dan Kubus Kelas V di SD 1 Panjang Kurikulum 2013. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd dan Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Pemahaman Konsep Matematis, Jaring-jaring Balok dan Kubus, *Team Games Tournament* (TGT), *Cubecraft*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, keterampilan mengajar guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas belajar siswa saat pembelajaran materi jaring-jaring balok dan kubus menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Cubecraft* pada siswa kelas V SD 1 Panjang.

Penerapan model *Team Games Tournament* adalah salah satu pendekatan matematis yang menerapkan metode permainan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan memahami suatu konsep matematis yang terdapat pada materi jaring-jaring balok dan kubus. Sedangkan media *Cubecraft* merupakan permainan melipat kertas hingga membentuk suatu benda yang berbentuk boneka Si Unyil dan Pak Raden. Hipotesis tindakan penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman konsep matematis pada materi jaring-jaring balok dan kubus menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu *Cubecraft* pada siswa kelas V di SD 1 Panjang kurikulum 2013.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V SD 1 Panjang dengan subyek 30 siswa. Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus, setiap siklus terdapat dua pertemuan yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu *Cubecraft* sedangkan variabel terikat adalah pemahaman konsep matematis. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan ketuntasan belajar klasikal antara siklus I (76,67%) dan siklus II (86,67%), didukung dengan aktivitas belajar matematis siswa pada siklus I 78% (Baik) dan meningkat pada siklus II 82,5% (Baik). Pengelolaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Cubecraft* Si Unyil dan Pak Raden juga mengalami peningkatan pada siklus I 82,24% (Baik) dan siklus II menjadi 95,37% (Sangat Baik).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantu *Cubecraft* Si Unyil dan Pak Raden dapat meningkatkan kemampuan pemahaman

konsep matematis, keterampilan mengajar guru, dan aktivitas belajar pada siswa kelas V SD 1 Panjang. Untuk itu disarankan dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Cubecraft* Si Unyil dan Pak Raden, perlu memberikan motivasi agar dapat mengembangkan kemampuan dalam menerapkan konsep matematis.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LOGO.....	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR BAGAN.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR RUMUS	xxii
DAFTAR GRAFIK	xxiv
LAMPIRAN.....	xxv
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Kegunaan Penelitian	10
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	11
Kompetensi Inti	12
Kompetensi Dasar.....	12
1.6 Definisi Operasional	12
1.6.1 Pemahaman Konsep.....	13
1.6.2 Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	13
1.6.3 Media Cubecraft.....	14
1.6.4 Materi Jaring-jaring Balok dan Kubus.....	14
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	 15
2.1 Kajian Pustaka.....	15
2.1.1 Pembelajaran Matematis SD.....	15

2.1.1.1 Hakikat Pembelajaran Matematis	15
2.1.1.2 Tujuan Mata Pelajaran Matematis	17
2.1.1.3 Ruang Lingkup Matematis	19
Kompetensi Inti	20
Kompetensi Dasar	20
2.1.1.4 Jaring-jaring Balok dan Kubus	21
2.1.2 Pemahaman Konsep Matematis	26
2.1.2.1 Pengertian Pemahaman Konsep Matematis	26
2.1.2.2 Indikator Pemahaman Konsep Matematis	28
2.1.3 Keterampilan Mengajar Guru dan Aktivitas Belajar Siswa	31
2.1.3.1 Keterampilan Mengajar Guru	31
2.1.3.2 Aktivitas Belajar Siswa	33
2.1.4 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	35
2.1.4.1 Hakikat Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	35
2.1.4.2 Sintaks Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	36
2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	39
2.1.5 Media <i>Cubecraft</i>	40
2.1.6 Implementasi Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Cubecraft</i> dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Materi Jaring-jaring Balok dan Kubus	43
2.1.7 Penelitian yang Relevan	45
2.1.8 Kerangka Berfikir	48
2.1.9 Hipotesis Tindakan	51
BAB III METODE PENELITIAN	52
3.1 Setting Penelitian dan Subjek Penelitian	52
3.1.1 Setting Penelitian	52
3.1.1.1 Lokasi Penelitian	52
3.1.1.2 Waktu Penelitian	52
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	53
3.2 Variabel Penelitian	54
3.2.1 Variabel Bebas	55

3.2.2	Variabel Terikat	55
3.3	Prosedur Penelitian.....	55
3.3.1	Siklus I	59
3.3.1.1	Tahap Perencanaan.....	59
3.3.1.2	Tahap Pelaksanaan Tindakan	60
3.3.1.3	Tahap Observasi Terhadap Tindakan.....	62
3.3.1.4	Tahap Refleksi Terhadap Tindakan	63
3.3.2	Siklus II.....	63
3.3.2.1	Tahap Perencanaan.....	63
3.3.2.2	Tahap Pelaksanaan Tindakan	64
3.3.2.3	Tahap Observasi Terhadap Tindakan.....	66
3.3.2.4	Tahap Refleksi Terhadap Tindakan	67
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	68
3.4.1	Metode Observasi	68
3.4.2	Metode Wawancara.....	69
3.4.3	Tes.....	70
3.4.4	Dokumentasi	71
3.5	Instrumen Penelitian.....	71
3.5.1	Lembar Observasi	72
3.5.1.1	Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	73
3.5.1.2	Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	74
3.5.2	Pedoman Wawancara	74
3.5.3	Instrumen Tes Kognitif	76
3.5.4	Dokumentasi	76
3.6	Uji Validitas dan Reliabilitas	77
3.6.1	Uji Validitas	77
3.6.2	Reliabilitas Tes.....	79
3.6.3	Daya Beda	82
3.6.4	Tingkat Kesukaran	84
3.7	Teknik Analisis Data.....	86
3.7.1	Data Kuantitatif.....	86

3.7.2	Data Kualitatif.....	90
3.8	Indikator Keberhasilan.....	92
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		94
4.1	Kondisi Pra Siklus.....	94
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	97
4.2.1	Tahap Perencanaan.....	97
4.2.2	Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	98
4.2.2.1	Pertemuan 1.....	99
4.2.2.2	Pertemuan 2.....	107
4.2.3	Tahap Observasi Terhadap Tindakan.....	118
4.2.3.1	Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	118
4.2.3.2	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	122
4.2.4	Tahap Refleksi Terhadap Tindakan.....	128
4.3	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	129
4.3.1	Tahap Perencanaan.....	130
4.3.2	Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	131
4.3.2.1	Pertemuan 1.....	131
4.3.2.2	Pertemuan 2.....	137
4.3.3	Tahap Observasi Terhadap Tindakan.....	147
4.3.3.1	Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	148
4.3.3.2	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	151
4.3.4	Tahap Refleksi Terhadap Tindakan.....	156
4.4	Progres Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa.....	158
4.5	Progres Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....	163
4.6	Progres Keterampilan Mengajar Guru pada Siklus I dan Siklus II.....	165
BAB V PEMBAHASAN.....		168
5.1	Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis dengan diterapkannya Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantu <i>Cubecraft</i> Si Unyil dan Pak Raden	168
5.2	Keterampilan Mengajar Guru melalui Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantu <i>Cubecraft</i> Si Unyil dan Pak Raden	174

5.3	Peningkatan Aktivitas Siswa dengan diterapkannya Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantu <i>Cubecraft</i> Si Unyil dan Pak Raden	177
BAB VI PENUTUP		182
6.1	Simpulan	182
6.2	Saran.....	184
6.2.1	Bagi Siswa.....	184
6.2.2	Bagi Guru	184
6.2.3	Bagi Sekolah	185
6.2.4	Bagi Peneliti Selanjutnya	185
DAFTAR PUSTAKA		186
LAMPIRAN.....		190



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Aspek Kemampuan Pemahaman Matematis	29
2.2 Tahap <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	36
3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	53
3.2 Hasil Perhitungan Korelasi Instrumen Siklus I dan Siklus II	79
3.3 Kriteria Reliabilitas Instrumen Tes	81
3.4 Klasifikasi Daya Beda	83
3.5 Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Tes Siklus I dan Siklus II	83
3.6 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	84
3.7 Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Siklus I dan Siklus II...	85
3.8 Kriteria Ketuntasan Minimal Matematis di SD 1 Panjang	88
3.9 Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa dalam Persen	89
3.10 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa	91
3.11 Kriteria Keberhasilan Observasi	92
4.1 Hasil Prasiklus Pemahaman Konsep Matematis Tiap Indikator.....	95
4.2 Hasil Nilai Prasiklus Kemampuan Pemahaman Konsep	96
4.3 Pembagian Kelompok Siswa secara Heterogen	100
4.4 Pembagian Meja Turnamen Siswa secara Homogen.....	104
4.5 Perolehan Skor Turnamen Pertemuan 1 Siklus 1	107
4.5 Pembagian Meja Turnamen Siswa Siklus 1 Pertemuan 1	111
4.6 Perolehan Skor Turnamen Pertemuan 2 Siklus 1	113

4.7 Hasil Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Siklus I.....	114
4.7 Hasil Kemampuan Pemahaman Konsep Setiap Aspek Siklus I.....	115
4.8 Ketuntasan Pemahaman Konsep Siklus I	117
4.9 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	119
4.10 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	121
4.11 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I	123
4.12 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	125
4.13 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	127
4.14 Hasil Refleksi Pembelajaran Siklus I	129
4.15 Pembagian Meja Turnamen Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	134
4.16 Perolehan Skor Turnamen Pertemuan 1 Siklus II.....	136
4.17 Pembagian Meja Turnamen Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	140
4.18 Perolehan Skor Turnamen Pertemuan 2 Siklus II.....	143
4.19 Hasil Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Siklus II	144
4.20 Hasil Kemampuan Pemahaman Konsep Setiap Aspek Siklus II.....	145
4.21 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	148
4.22 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	150
4.23 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I.....	152
4.24 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	153
4.25 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	155
4.26 Hasil Refleksi Pembelajaran Siklus II	157
4.27 Progres Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	159
4.28 Progres Ketuntasan Klasikal Pemahaman Konsep Matematis	160

4.29 Progres Nilai Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	162
4.30 Progres Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	164
4.31 Progres Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II	166



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir Penelitian Tindakan Kelas	50
3.1 Hubungan Variabel Bebas-Terikat	55
3.2 Siklus Penelitian Menurut Kemmis dan Mc Taggart	58



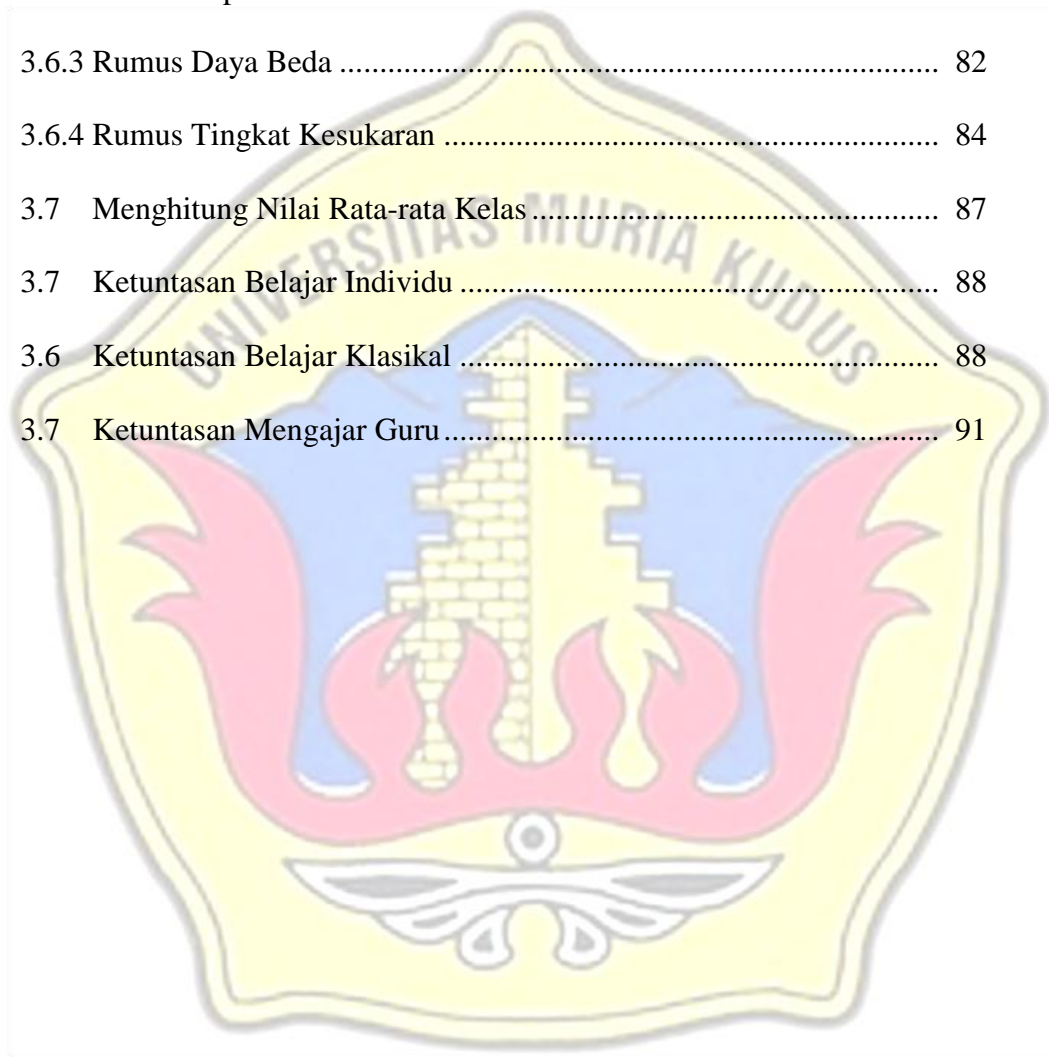
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bangun Ruang Balok	21
2.2 Jaring-jaring Balok	22
2.3 Bangun Ruang Kubus	23
2.4 Jaring-jaring Kubus Pola 1-4-1	24
2.5 Jaring-jaring Kubus Pola 3-3	25
2.6 Jaring-jaring Kubus Pola 2-2-2	25
2.7 Jaring-jaring Kubus Pola 2-3-1	25
2.8 Bentuk <i>Papertoys</i>	41
2.9 Desain gambar <i>cubecraft</i> bentuk Si Unyil dan Pak Raden	42
3.2 Siklus Penelitian menurut Kemmis dan Mc Taggart	58
4.1 Diagram Lingkaran Belajar Klasikal Prasiklus	96
4.2 Penyampaian Materi Jaring-jaring Balok	101
4.3 Belajar dalam Tim dengan Media <i>Cubecraft</i>	102
4.4 Pelaksanaan Kegiatan Turnamen	106
4.5 Penyampaian Materi Jaring-jaring Balok	109
4.6 Mengkomunikasikan Hasil Diskusi	110
4.7 Pelaksanaan Kegiatan Turnamen	112
4.8 Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus I	114
4.9 Grafik Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Siklus I	115
4.10 Grafik Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I	117

4.11 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	121
4.12 Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1	123
4.13 Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2	125
4.14 Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	127
4.15 Siswa Mendemonstrasikan Media <i>Cubecraft</i>	132
4.16 Diskusi Kelompok Menggunakan Media <i>Cubecraft</i>	132
4.17 Pelaksanaan Kegiatan Turnamen	134
4.18 Penerimaan Penghargaan Tim Pemenang Turnamen	136
4.19 Siswa Antusias dalam Pembelajaran	137
4.20 Belajar dalam Tim dan Pengerjaan LKS	139
4.21 Pelaksanaan Kegiatan Turnamen	141
4.22 Grafik Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Siklus II	143
4.23 Grafik Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus II	145
4.24 Grafik Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	149
4.25 Grafik Progres Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa	158
4.26 Diagram Progres Ketuntasan Klasikal Pemahaman Konsep Matematis	159
4.27 Progres Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	163
4.28 Grafik Progres Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II	165

DAFTAR RUMUS

Rumus	Halaman
3.6.1 Rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	77
3.6.2 Rumus Alpha Cronbach.....	80
3.6.3 Rumus Daya Beda	82
3.6.4 Rumus Tingkat Kesukaran	84
3.7 Menghitung Nilai Rata-rata Kelas	87
3.7 Ketuntasan Belajar Individu	88
3.6 Ketuntasan Belajar Klasikal	88
3.7 Ketuntasan Mengajar Guru	91



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	190
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas V SD 1 Panjang Tahun	
Pelajaran 2017/2018	191
Lampiran 3 Daftar Nama Kelompok Siswa.....	193
Lampiran 4 Hasil Prasiklus Kemampuan Pemahaman Konsep	
Matematis Siswa.....	194
Lampiran 5 Hasil Wawancara Terstruktur Siswa Pra Siklus.....	196
Lampiran 6 Hasil Wawancara Terstruktur Guru Pra Siklus	199
Lampiran 7 Kisi-kisi Soal Prasiklus	201
Lampiran 8 Soal Pra Siklus	202
Lampiran 9 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran.....	205
Lampiran 10 Hasil Analisis Skor Prasiklus	211
Lampiran 11 Soal Uji Coba Evaluasi Siklus I.....	212
Lampiran 12 Uji Validitas <i>Expert Judgment</i> Uji Coba Soal Evaluasi	
Siklus 1	218
Lampiran 13 Pedoman Penskoran <i>Expert Judgment</i>	224
Lampiran 14 Analisis Validitas Soal Tes Pemahaman Konsep	
Siklus I.....	227
Lampiran 15 Analisis Realibilitas Soal Tes Pemahaman Konsep	
Siklus I.....	229

Lampiran 16 Analisis Daya Beda Soal Tes Pemahaman Konsep	
Siklus I.....	230
Lampiran 17 Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes Pemahaman Konsep	
Siklus I.....	230
Lampiran 18 Soal Uji Coba Evaluasi Siklus 2	232
Lampiran 19 Uji Validitas <i>Expert Judgment</i> Uji Coba Soal Evaluasi	
Siklus 2	237
Lampiran 20 Pedoman Penskoran <i>Expert Judgment</i>	243
Lampiran 21 Analisis Validitas Soal Tes Pemahaman Konsep	
Siklus II.....	246
Lampiran 22 Analisis Realibilitas Soal Tes Pemahaman Konsep	
Siklus II.....	248
Lampiran 23 Analisis Daya Beda Soal Tes Pemahaman Konsep	
Siklus II.....	250
Lampiran 24 Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes Pemahaman Konsep	
Siklus II.....	252
Lampiran 25 Silabus Siklus I.....	255
Lampiran 26 RPP Siklus I Pertemuan 1	263
Lampiran 27 LKS Siklus I Pertemuan 1	266
Lampiran 28 Daftar Nilai Hasil Diskusi LKS Siklus I Pertemuan 1	267
Lampiran 29 Aturan Pelaksanaan Turnamen	265
Lampiran 30 Hasil Pemahaman Konsep Aspek Psikomotorik.....	271
Lampiran 31 Pedoman Penskoran Pemahaman Konsep Psikomotorik	272

Lampiran 32 RPP Siklus I Pertemuan 2	274
Lampiran 33 LKS Siklus I Pertemuan 2.....	281
Lampiran 34 Daftar Nilai Hasil Diskusi LKS Siklus I Pertemuan 2....	284
Lampiran 35 Aturan Pelaksanaan Turnamen.....	285
Lampiran 36 Hasil Pemahaman Konsep Aspek Psikomotorik.....	289
Lampiran 37 Pedoman Penskoran Pemahaman Konsep Psikomotorik	290
Lampiran 38 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I.....	292
Lampiran 39 Soal Evaluasi Siklus I.....	294
Lampiran 40 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I.....	299
Lampiran 41 Hasil Tes Evaluasi Pemahaman Konsep Jaring-jaring	
Balok Siklus I	304
Lampiran 42 Silabus Siklus II	305
Lampiran 43 RPP Siklus II Pertemuan 1	308
Lampiran 44 LKS Siklus II Pertemuan 1	315
Lampiran 45 Daftar Nilai Hasil Diskusi LKS Siklus II Pertemuan 1...	318
Lampiran 46 Aturan Pelaksanaan Turnamen	319
Lampiran 47 Hasil Pemahaman Konsep Aspek Psikomotorik.....	323
Lampiran 48 Pedoman Penskoran Pemahaman Konsep Psikomotorik	324
Lampiran 49 RPP Siklus II Pertemuan 2	326
Lampiran 50 LKS Siklus II Pertemuan 2	333
Lampiran 51 Daftar Nilai Hasil Diskusi LKS Siklus II Pertemuan 2...	336
Lampiran 52 Aturan Pelaksanaan Turnamen	337
Lampiran 53 Hasil Pemahaman Konsep Aspek Psikomotorik.....	341

Lampiran 54 Pedoman Penskoran Pemahaman Konsep Psikomotorik	342
Lampiran 55 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II	344
Lampiran 56 Soal Evaluasi Siklus II	346
Lampiran 57 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II.....	350
Lampiran 58 Hasil Tes Evaluasi Pemahaman Konsep Jaring-jaring	
Kubus Siklus II	355
Lampiran 59 Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Siswa	356
Lampiran 60 Pedoman Penskoran Observasi Aktivitas Siswa	358
Lampiran 61 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.	362
Lampiran 62 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	363
Lampiran 63 Pedoman Observasi Keterampilan Mengajar Guru.....	364
Lampiran 64 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	367
Lampiran 65 Analisis Lembar Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.	373
Lampiran 66 Analisis Lembar Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	375
Lampiran 67 Persentase Pemahaman Konsep Siklus I dan Siklus II ...	377
Lampiran 68 Dokumentasi Pembelajaran Siklus I dan Siklus II	379
Lampiran 69 Daftar Hadir Penelitian Siklus I di SD 1 Panjang	382
Lampiran 70 Daftar Hadir Penelitian Siklus II di SD 1 Panjang.....	384
Lampiran 71 Hasil Akhir Pemahaman Konsep Aspek Psikomotorik	
Siklus I	386
Lampiran 72 Hasil Akhir Pemahaman Konsep Aspek Psikomotorik	
Siklus II.....	387
Lampiran 73 Hasil Pekerjaan Siswa	388

Lampiran 74 Penetapan Bimbingan Skripsi	406
Lampiran 75 Berita Acara Bimbingan Pembimbing I.....	407
Lampiran 76 Berita Acara Bimbingan Pembimbing II.....	409
Lampiran 77 Surat Keterangan Selesai Bimbingan.....	411
Lampiran 78 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	412
Lampiran 79 Surat Pernyataan Orisinalitas Skripsi	413
Lampiran 80 Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	414
Lampiran 81 Riwayat Hidup Peneliti	415

